NUSA DIDAKTIKA
Journal of Elementary Education Innovation and Studies e-ISSN: 3164-5313

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA EDUCANDY TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SD INPRES 12/79 BULU TEMPE

Abd. Kadir A[1], Awaluddin Muin[2], Syahra Tahir[3]

[1,2,3] Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar
Email : syahratahir74@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:
Received March 08, 2021
Revised March 11, 2021
Accepted July 30, 2021
Available online August 25, 2021

Copyright © 2026 by Author. Published by Pappaseng Ilmu Nusantara

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *Educandy* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial siswa kelas V SD Inpres 12/79 Bulu Tempe Kabupaten Bone. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis pre-eksperimental dan desain one-group pretest–posttest. Sampel penelitian berjumlah 25 siswa yang ditentukan melalui teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan menggunakan tes tertulis berbentuk pilihan ganda dan dianalisis dengan statistik deskriptif serta inferensial. Nilai rata-rata pretest sebesar 57,40 berada pada kategori sedang, sedangkan rata-rata posttest sebesar 80,80 berada pada kategori sangat tinggi. Rata-rata hasil belajar meningkat sebesar 23,40 poin. Uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi 0,000 < 0,05 dengan nilai t sebesar 21,884, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *Educandy* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Inpres 12/79 Bulu Tempe Kabupaten Bone.

Kata Kunci: *Educandy*, Hasil belajar, IPAS.

ABSTRACT

This study aimed to determine the effectiveness of *Educandy* media on the science and social studies learning outcomes of fifth-grade students at SD Inpres 12/79 Bulu Tempe, Bone Regency. The study used a quantitative pre-experimental approach with a one-group pretest–posttest design. The sample consisted of 25 students selected through saturated sampling. Data were collected using a multiple-choice written test and analyzed using descriptive and inferential statistics. The mean pretest score was 57.40, categorized as moderate, while the mean posttest score was 80.80, categorized as very high. The mean score increased by 23.40 points. The paired-samples t-test yielded a significance value of 0.000 < 0.05 and a t-value of 21.884, indicating a significant difference between learning outcomes before and after the treatment. These findings indicate that *Educandy* was effective in improving students' IPAS learning outcomes within the context of this study.

Keyword: *Educandy*, *learning outcomes*, IPAS.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran di sekolah dasar perlu dirancang agar peserta didik terlibat aktif dan mampu memahami materi secara bermakna. Guru tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga memilih metode dan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik siswa. Media pembelajaran berperan sebagai perantara penyampaian pesan, membantu memperjelas materi, meningkatkan perhatian, dan mendukung pencapaian hasil belajar (Hasan dkk., 2021; Sanjaya, 2021).

Pemanfaatan media digital menjadi salah satu alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang bervariasi. Media berbasis permainan edukatif dapat memberi kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar melalui tantangan dan umpan balik. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah *Educandy*, yaitu media berbasis web yang memungkinkan guru membuat aktivitas permainan edukatif seperti pencarian kata, pasangan kata, dan kuis pilihan ganda. Aktivitas tersebut dapat digunakan untuk mengemas materi pembelajaran dalam bentuk yang lebih interaktif (Nurhikmah dkk., 2023).

Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), media pembelajaran yang menarik diperlukan agar siswa lebih mudah memahami konsep serta terlibat dalam proses pembelajaran. Hasil observasi awal di kelas V SD Inpres 12/79 Bulu Tempe Kabupaten Bone menunjukkan bahwa dari 25 siswa, sebanyak 19 siswa (76%) belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran sebesar 75, sedangkan 6 siswa (24%) telah mencapai kriteria tersebut. Kondisi ini menunjukkan perlunya upaya untuk memperbaiki hasil belajar melalui pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai.

Penelitian terdahulu yang dirujuk dalam skripsi menunjukkan bahwa *Educandy* dapat mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan berpotensi meningkatkan hasil belajar. Nurhikmah dkk. (2023) menjelaskan bahwa *Educandy* menyediakan permainan edukatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran jarak jauh. Penelitian terkait penggunaan *Educandy* juga dibahas oleh Audina dan Ramadan (2025), Widiastuti dkk. (2021), serta Sukma dkk. (2023). Namun, penelitian ini secara khusus mengkaji efektivitas media *Educandy* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V pada sekolah yang diteliti.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil belajar IPAS siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *Educandy*, mengetahui perbedaan hasil belajar yang signifikan, serta menilai efektivitas penggunaan media tersebut pada siswa kelas V SD Inpres 12/79 Bulu Tempe Kabupaten Bone.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis pre-eksperimental dan desain one-group pretest–posttest. Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas V SD Inpres 12/79 Bulu Tempe Kabupaten Bone. Populasi sekaligus sampel penelitian berjumlah 25 siswa. Sampel ditentukan dengan teknik sampling jenuh karena seluruh siswa kelas V dilibatkan sebagai subjek penelitian.

Desain penelitian dilakukan melalui tiga tahap, yaitu pemberian pretest untuk mengukur hasil belajar awal, pemberian perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *Educandy*, dan pemberian posttest untuk mengukur hasil belajar setelah perlakuan. Dengan desain tersebut, skor sebelum dan sesudah perlakuan dibandingkan pada kelompok siswa yang sama.

Data dikumpulkan melalui tes tertulis berbentuk pilihan ganda. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk memperoleh gambaran nilai pretest dan posttest, termasuk nilai rata-rata dan distribusi kategori hasil belajar. Analisis inferensial diawali dengan uji normalitas Shapiro–Wilk. Selanjutnya, perbedaan nilai pretest dan posttest diuji menggunakan paired sample t-test dengan bantuan IBM SPSS Statistics versi 26. Taraf signifikansi yang digunakan adalah 0,05.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Penelitian

Hasil analisis deskriptif menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata setelah pembelajaran menggunakan media *Educandy*. Ringkasan statistik pretest dan posttest disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik deskriptif hasil belajar IPAS

Statistik	Pretest	Posttest
Jumlah siswa	25	25
Nilai terendah	40	70
Nilai tertinggi	70	95
Rata-rata	57,40	80,80
Rentang	30	25
Standar deviasi	9,256	7,171
Median	60,00	80
Modus	60	75

Tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar meningkat dari 57,40 pada pretest menjadi 80,80 pada posttest, atau naik 23,40 poin. Nilai terendah juga meningkat dari 40 menjadi 70, sedangkan nilai tertinggi meningkat dari 70 menjadi 95.
Distribusi kategori hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan ditampilkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Distribusi kategori hasil belajar IPAS

Kategori	Pretest (n)	Pretest (%)	Posttest (n)	Posttest (%)
Sangat tinggi	0	0	15	60,00
Tinggi	4	16,00	10	40,00
Sedang	11	44,00	0	0
Rendah	7	28,00	0	0
Sangat rendah	3	12,00	0	0
Jumlah	25	100	25	100

Pada pretest, sebagian besar siswa berada pada kategori sedang (11 siswa atau 44,00%), disusul kategori rendah (7 siswa atau 28,00%). Sebanyak 4 siswa (16,00%) berada pada kategori tinggi dan 3 siswa (12,00%) pada kategori sangat rendah. Tidak ada siswa yang mencapai kategori sangat tinggi. Setelah perlakuan, 15 siswa (60,00%) berada pada kategori sangat tinggi dan 10 siswa (40,00%) berada pada kategori tinggi. Tidak ada siswa pada kategori sedang, rendah, atau sangat rendah.

Hasil uji normalitas Shapiro–Wilk menunjukkan nilai signifikansi pretest sebesar 0,100 dan posttest sebesar 0,076. Kedua nilai lebih besar dari 0,05 sehingga data memenuhi asumsi normalitas untuk analisis parametrik.

Tabel 3. Hasil uji paired sample t-test

Perbandingan	Sig. (2-tailed)	t hitung	df	Keputusan
Pretest–posttest	0,000	21,884*	24	Perbedaan signifikan

Nilai t ditampilkan sebagai besaran absolut; tabel output skripsi mencatat t = −21,884 sesuai urutan pengurangan pretest dan posttest.
Uji paired sample t-test menghasilkan nilai signifikansi 0,000, lebih kecil dari 0,05, dengan derajat kebebasan 24. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar IPAS sebelum dan sesudah penggunaan media *Educandy*.

3.2. Pembahasan

Temuan penelitian memperlihatkan bahwa hasil belajar IPAS siswa mengalami peningkatan setelah pembelajaran menggunakan media *Educandy*. Rata-rata nilai meningkat sebesar 23,40 poin, dari kategori sedang pada pretest menjadi kategori sangat tinggi pada posttest. Perubahan distribusi kategori juga menunjukkan pergeseran yang jelas: sebelum perlakuan, sebagian besar siswa berada pada kategori sedang dan rendah, sedangkan setelah perlakuan seluruh siswa berada pada kategori tinggi atau sangat tinggi.

Perbedaan tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan *Educandy* dapat menjadi salah satu alternatif untuk mendukung pembelajaran IPAS. Melalui aktivitas permainan edukatif, materi dan latihan soal disajikan secara interaktif sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif selama pembelajaran. Hal ini sejalan dengan uraian Nurhikmah dkk. (2023) yang menyatakan bahwa permainan pada *Educandy* dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih bervariasi dan menyenangkan. Aktivitas kuis dan pencocokan juga memberi kesempatan kepada siswa untuk menguji pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

Hasil uji inferensial memperkuat temuan deskriptif. Nilai signifikansi 0,000 lebih kecil daripada 0,05, sehingga hipotesis nol yang menyatakan tidak terdapat perbedaan ditolak. Hasil ini konsisten dengan peningkatan rata-rata nilai setelah perlakuan. Dengan demikian, berdasarkan indikator perbedaan hasil belajar yang signifikan dan meningkatnya nilai posttest, media *Educandy* dinyatakan efektif pada konteks siswa kelas V SD Inpres 12/79 Bulu Tempe Kabupaten Bone.

Meskipun demikian, penelitian ini menggunakan desain satu kelompok tanpa kelompok kontrol. Oleh karena itu, hasil penelitian menunjukkan perubahan yang terjadi setelah perlakuan pada kelompok yang diteliti, tetapi belum dapat memisahkan sepenuhnya pengaruh *Educandy* dari kemungkinan faktor lain selama proses pembelajaran. Penerapan pada sekolah atau materi lain perlu mempertimbangkan kesiapan perangkat, ketersediaan koneksi internet, pengelolaan kelas, dan kesesuaian permainan dengan tujuan pembelajaran.

4. KESIMPULAN

Penggunaan media *Educandy* pada pembelajaran IPAS siswa kelas V SD Inpres 12/79 Bulu Tempe Kabupaten Bone diikuti peningkatan rata-rata hasil belajar dari 57,40 pada pretest menjadi 80,80 pada posttest, dengan kenaikan 23,40 poin. Sebelum perlakuan, hasil belajar berada pada kategori sedang, sedangkan setelah perlakuan berada pada kategori sangat tinggi.

Uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi 0,000 < 0,05 dengan nilai t sebesar 21,884 dan df 24. Hasil ini membuktikan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media *Educandy*. Berdasarkan hasil tersebut, *Educandy* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS pada kelompok siswa yang diteliti.

Guru disarankan mempertimbangkan penggunaan *Educandy* sebagai media pendukung pembelajaran yang interaktif, dengan tetap menyesuaikan aktivitas permainan terhadap tujuan dan materi IPAS serta memastikan ketersediaan perangkat dan akses internet. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan kelompok kontrol dan melibatkan sampel yang lebih luas untuk memperoleh bukti yang lebih kuat mengenai efektivitas media ini.

REFERENSI

Audina, M., & Ramadan, Z. H. (2025). Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan Educandy Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan, 8(3), 457-467.

Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan , 2(3), 61-68.

Kholfadina, K. (2022). Penggunaan Educandy dan dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa. Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan, 6(2), 259-265.

Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2020). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. Prosiding Sesiomadika, 2(1c).

Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora, 2(3), 439-448.

Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam, 2(1), 1-8.

Rahman, S. (2022, January). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar.

Sanjaya, F. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Ditinjau Dari Pemahaman Konsep Pada Materi Volume Benda Putar Metode Kulit Tabung Mahasiswa Pendidikan Matematika. Statmat: Jurnal Statistika Dan Matematika, 3(1), 49-57. 60

Sugiyono. (2023). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D (2nd ed., 5th printing). Bandung: Alfabeta. Suhelayanti, S., Syamsiah, Z., Rahmawati, I., Kunusa, W. R., Suleman, N., Nasbey, H., ... & Anzelina, D. (2023). Pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). Yayasan Kita Menulis.

Sukma, Z. D., Saputra, H. H., & Erfan, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Educandy terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Muatan IPS Kelas V SDN 21 Ampenan. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar , 8(3), 6436-6444.

Widiastuti, R., Sayekti, I. C., & Eryani, R. (2021). Jurnal Peningkatan Hasil Belajar melalui Media Kuis Educandy pada Peserta Didik di Sekolah Dasar.